

# Réalisation d'un widget complexe

version 1

Interface Homme-Machine : Unity

## 1 Réalisation d'un spinner latéral

Une application a besoin d'un spinner dont les boutons pour défiler les valeurs entières sont situées sur les cotés du composant. Ce widget se nommera **LatSpinner** (pour *lateral spinner*), et propose une plage de valeur valide encodée sous forme d'un code couleur, c'est à dire que les valeurs non-valide peuvent aussi être affichée mais l'utilisateur a un retour visuel sous forme de couleur dans notre exemple qui insiste sur ce point. Vous devez donc réaliser un tel widget et vous devez respecter les consignes suivantes :

- Vous ne devez pas utiliser de ressources extérieur à Unity de base.
- Vous devez respecter la version du cours sous peine d'avoir zéro à cet exercice.
- Les textes de notre widget doivent s'adapter à leur taille.
- Les textes doivent être aligner horizontalement et verticalement.
- Vous devez avoir un code visuel clair pour indiquer si la valeur en cours est valide ou non.
- Le widget doit être interactif, et lorsqu'on clique sur les boutons, la valeur doit évoluer selon un pas (step) choisi par l'utilisateur de votre widget.
- Votre widget doit avoir des propriétés paramétrables directement dans Unity (en particulier celles que devra manipuler votre utilisateur)
- Votre widget doit s'adapter aux redimensionnements de ce dernier.
- La valeur numérique ne doit pas être modifiable au clavier, mais copiable pour le coller sur une application extérieure.

Vous remettez un zip (j'ai bien dit ZIP et pas autre chose sinon 0) de projet, qui illustre plusieurs **LatSpinner** avec des valeurs adéquats et un fichier unitypackage qui reprend l'export uniquement du **LatSpinner** en vue d'une utilisation future.

